



SHUFFLEPUCK CAFE est une réalisation de Christopher GROSS  
Musique et Graphiques supplémentaires de Gene PORTWOOD et Lauren ELLIOTT  
Product Manager : Brian EHELER  
Chef de Produit : Dominique BIEHLER  
Adaptations AMIGA, ATARI ST et PC : INFOGRAMES  
Adaptations AMSTRAD : MICROIDS

# Shufflepuck CAFE™

## Startup Special

1. Allumez votre ordinateur
2. Insérez la disquette SHUFFLEPUCK CAFE
3. Suivez les instructions de l'étiquette.

## Bienvenue au Shufflepuck Café

*Vous êtes l'un des marchands les moins doués de la galaxie, du moins pour natif de KRYPTON III. Or sur le point de réussir la plus belle affaire de votre carrière, une panne se déclenche dans la valve du réacteur de votre nouveau NASH SOMBRERO.*

*Vous quittez donc l'espace intersidéral pour vous poser sur la première planète venue, aux abords d'une cité quelconque. Maintenant, tout ce que vous désirez c'est un téléphone, un télescripteur ou tout autre instrument de communication rapide, afin d'appeler un réparateur agréé. Les seuls signes de vie proviennent d'un bâtiment branlant, trois portes plus loin, de l'autre côté de la rue.*

*Derrière la porte, vous vous frayez un chemin à travers les immondices qui encombrant les escaliers. Vous pénétrez alors dans une grande pièce enfumée et très bruyante. Il s'agit visiblement d'un tripôt de bas étage.*

*Dès que vous entrez, le silence s'abat telle une chape de plomb. Quelques paires d'yeux hostiles, et même quelques triplets, saluent votre arrivée. La seule chose qui vous sépare dorénavant du téléphone, c'est la présence de huit rebuts galactiques de la pire espèce, un robot déglingué et une table de Palet Sidéral.*

*Relaxez-vous ! si vous perdez, vous ne récolterez que mépris et quolibets bien sentis et si vous gagnez, ils risquent de s'énervier.*

## A la rencontre de la bande

Pour commencer le jeu, il suffit de sélectionner soit un adversaire en particulier, celui qui a la tête qui vous revient le moins, soit le tournoi, ce qui aura pour effet de vous les faire rencontrer dans l'ordre croissant de difficulté. Il est conseillé de débiter par le robot afin de vous entraîner. Lorsque vous voudrez quitter le SHUFFLEPUCK CAFE et rentrer chez vous, sélectionnez EXIT. Pendant une partie, vous pouvez sortir en frappant une touche et en choisissant QUITTER sur le menu.



**DC3-ALSO** : DC3-ALSO est un robot standard créé par les industries BUG & BUNNY. Vous pouvez modifier son style de jeu et ses caractéristiques pour vous entraîner. Créez à loisir un maladroit ou un vrai guerrier du palet. Bien qu'un peu cabossé et connu pour se dégrader de temps en temps, il a été programmé pour ne pas tuer d'humains...



**SKIP FENNEY** : SKIP est légèrement plus qu'un novice. Il travaille à la blanchisserie locale ou il insère des rubans de carton sous les cols des chemises de soirée. C'est un échantillon d'adversaire ; si vous le battez vous en affronterez un vrai.



**VISINE ORB** : Visine est natif de SQUALOR III. Sous une apparence timide due sans doute à sa petite taille, il cache un grand sens de l'humour. Bien que n'étant pas un joueur de premier plan, il ne faut surtout pas le prendre à la légère. C'est un défenseur redoutable et appliqué.



**VINNIE LE DWEEB** : Vinnie est un étudiant venu de l'Université de XYPTL. Docteur en physique, il suffit de contempler sa face inspirée, il est capable de placer des tirs d'une grande précision. En général, il se conduit d'une façon un peu précieuse. De toute manière, il ne faut jamais mettre en colère un natif de la planète KASSTETT surtout quand il a la langue aussi bien pendue...



**LEXAN SMYTHE-WORTHINGTON** : LEXAN est une espèce de lézard originaire d'une des plus illustres familles de SAURUS VIII. Il reçoit 2500 crédits par mois de ses parents tant qu'il reste à, au moins, 5 années lumière de sa planète. Il adore le champagne bleuté de la région.



**LE GÉNÉRAL** : ENEG DOOWTROP alias "LE GÉNÉRAL" se prend pour un révolutionnaire intergalactique. La vérité c'est qu'il est rentré un soir à la maison avec un uniforme flamant neuf. Quand sa femme lui a tendrement demandé : "Qu'est-ce que tu as encore fait pour rentrer si tard, déguisé comme un pantin ?" — Mais bobonne ! "répondit-il fort à propos" — "Vaurien..." — Je me suis révolté !" déclara-t-il fièrement. Alors émue, elle trouva que c'était formidable et le jeta hors du domicile conjugal à coups de rouleau à pâtisserie positronique.



**NERUAL TAILLE** : Le visage toujours dissimulé, cet être mystérieux est l'un des adversaires les plus redoutables que vous rencontrerez. Il est d'autant plus difficile de l'affronter que l'on ne voit pas ses yeux. Jusqu'ici, très rares ont été ceux qui ont eu les nerfs assez solides pour lui faire face. Son style, sans être d'une grande originalité vous surprendra sûrement quelque peu, de plus il vous rappellera quelque chose... Attention il a tendance à s'énervier lorsqu'il perd un point !!



**Princesse BEJIN** : On dit que l'adorable princesse aurait une liaison romantique avec le Général ; mais ceci est, probablement, dû au fait que ce dernier a tendance à prendre ses désirs pour des réalités. Elle est capable de battre tous les autres joueurs, sauf BIFF. Son secret : elle possède un pouvoir psychique unique, et même quelques autres dons.



**BIFF RAUNCH** : Le champion incontesté BIFF RAUNCH est le chef de la guilde locale du club, très sélect, des Hors-la-loi galactiques : Les Démons de l'Enfer. BIFF est connu pour être un vainqueur terrifiant et, un encore plus mauvais perdant. La seule chose qui soit pire que de perdre contre lui, c'est de le battre !!!

Réjouissez-vous maintenant, et passez une bonne soirée au SHUFFLEPUCK CAFE. Pendant que j'y suis, j'espère que vous possédez une carte téléphone parce que le patron refusera sans doute de vous en vendre une.

## Une petite Partie ?

Lorsque vous êtes face à l'adversaire de votre choix, il suffit de déplacer la souris, le joystick, ou la touche adéquat du clavier pour faire bouger la palette. Vous pourrez simuler exactement la partie de Palet Sidéral.

Tapez la barre d'espace pour accéder au menu ; pour retourner au jeu, il suffit de presser le bouton de la souris. Le menu "robot" n'apparaît que lorsque vous affrontez le robot. Le reste des menus vous sera offert au moment opportun. Vous pouvez sélectionner un nouvel adversaire au milieu d'une partie en choisissant "nouvel adversaire" sur le menu JEU.

### LES MENUS :

Le menu JEU : Il offre trois possibilités :

- Nouvelle partie
- Nouvel adversaire
- Son : sert à choisir le volume que vous désirez

Le menu PALETTE :

Les ajustements de la palette ne peuvent être réalisés en mode Tournoi car dans ce cas précis, vous disposez uniquement de la palette de tournoi.

— Taille : Vous pouvez rendre la palette soit minuscule soit énorme, et ceci, à volonté. Il suffit pour cela de choisir le menu "TAILLE", il vous sera alors proposé une longue barre de type histogramme représentant une proportion de 0 à 100 %.

(0 étant à gauche et 100 % à droite). Ainsi, si vous choisissez 50 %, vous jouerez avec une palette large de la moitié de la table...

Bouton relâché/pressé : Ces ajustements vous permettront de travailler la puissance et la sensibilité de votre palette. Vous n'avez, au départ, que deux sortes de réponse de la palette à vos mouvements :

— Bouton pressé agit lorsque le bouton de la souris (joystick) est pressé.

— Bouton relâché agit lorsque vous bougez la souris (joystick) sans appuyer.

Choisir soit l'un, soit l'autre permet deux types de stratégie : "rebond" et "puissance".

Si le contrôle choisi est "rebond", vous agirez sur la vitesse de rebond du palet sur la palette lorsque vous réceptionnez un tir adverse. Le nombre sur le contrôle indique un pourcentage, ainsi 50 % signifie que le palet quittera votre palette à la moitié de la vitesse à laquelle il est arrivé (à condition que vous ne bougiez pas). Si le contrôle choisi est "puissance" vous agirez sur la force avec laquelle vous frapperez le palet. En général, "rebond" fort correspond à une tactique défensive, tandis que "puissance" élevée révèle une attitude d'attaque.

### EXEMPLES DE PALETTES :

La palette que l'on vous propose au début du jeu favorise un style offensif. La palette "Bouton pressé" frappe durement et sèchement. Si vous désirez une précision genre pointe d'aiguille, modifiez la palette en descendant les deux contrôles "rebond" à 0. Cela vous permettra une meilleure défense ; malheureusement, ainsi vous ne pourrez lâcher des tirs fracassants, de ceux qui assurent des points faciles. La palette d'attente consiste à mettre tous les contrôles à 0, ce qui ralentira le palet. Cela vous permettra de modifier votre palette en cours de jeu pour essayer de surprendre votre adversaire, habitué à votre style défensif, en envoyant un de ces "missiles téléguiderés" dont vous avez le secret...

N'hésitez surtout pas à jouer avec les contrôles en cours de partie, à jouer bouton appuyé (Bouton pressé) ou non, et ceci soit de façon aléatoire soit de manière réfléchie et stratégique, afin de surprendre votre adversaire.

### LE MENU OBSTACLE

Pour ajouter encore à la difficulté, utilisez le menu "obstacle". Choisissez un obstacle à votre goût, petit, moyen ou grand et il se positionnera au milieu de la table de jeu. Il commencera à bouger dès qu'il sera heurté par un tir. Le choix de "obstacle paramétrable" vous permettra de configurer la taille et le poids de l'obstacle. Le poids conditionne la vitesse à laquelle l'objet se déplace lorsqu'il est touché. Ce serait donc une bonne idée de vous entraîner avec DC3-ALSO à ce genre de compétition.

## Entraînement

— Taille et puissance de la palette : permet de paramétrer la palette du robot. Elle a les mêmes caractéristiques que celles décrites dans le menu "palette".

— Caractère : agit sur le comportement du robot entre le calme absolu et la tension extrême. Le contrôle de "distance" permet de modifier son attention au jeu, et celui de "vitesse" de configurer sa capacité de réaction.

— Vitesse : "vitesse de contre" définit à quelle vitesse le robot va chasser le palet et "vitesse de retours" permet de contrôler à quelle vitesse il va les renvoyer. "Vitesse de retours" au maximum lui accordera sa puissance maximale.

— Retour : contrôle avec quelle puissance le robot frappera le palet.

— Service : Contrôle du service.

## Le tournoi

Quand vous pensez être prêt à défier la bande, sélectionnez le tournoi en cliquant sur le nom du champion régnant. Vous serez alors projeté devant la table de jeu derrière laquelle vous attendra SKIP FEENEY. Les concurrents suivants apparaîtront automatiquement dès que vous aurez battu les précédents. Si vous vainquez tous les champions vous aurez l'insigne honneur et l'immense joie d'inscrire votre nom sur le plateau en tant que champion régnant. Le tableau des Champions du SHUFFLEPUCK CAFE sera exposé pour votre plus grande gloire. Vous pourrez l'admirer à loisir en sélectionnant "Tableau des Champions" sur le menu "Fichier".

Si vous perdez... alors là !!

Peut-être resterez-vous vous-même, ou quoi que ce soit d'autre ; de toute façon, on entendra plus jamais parler de vous !

## Quelques notes

### Sur Macintosh

- Il n'y a pas de System Folder sur la disquette du fait du manque de place. Ne démarrez pas votre ordinateur avec cette disquette.
- Vous gardez la disquette originale à portée de main.

### Sur PC

- Vous pouvez jouer soit au clavier (avec un système de touches paramétrables) soit à la souris.

### Sur Amiga

- Le jeu se déroule exclusivement à la souris.

### Sur Atari

- Voir version Amiga.

### Sur Amstrad CPC

- Le Joystick est l'interface du Shufflepuck Café.
- Au clavier, utilisez les touches flèches pour gérer les directions, la touche "Shift" pour "fire" ; c'est-à-dire que cette touche simule le bouton du joystick. Tapez "Esc" pour pause et la barre d'espace pour faire apparaître les différents menus.